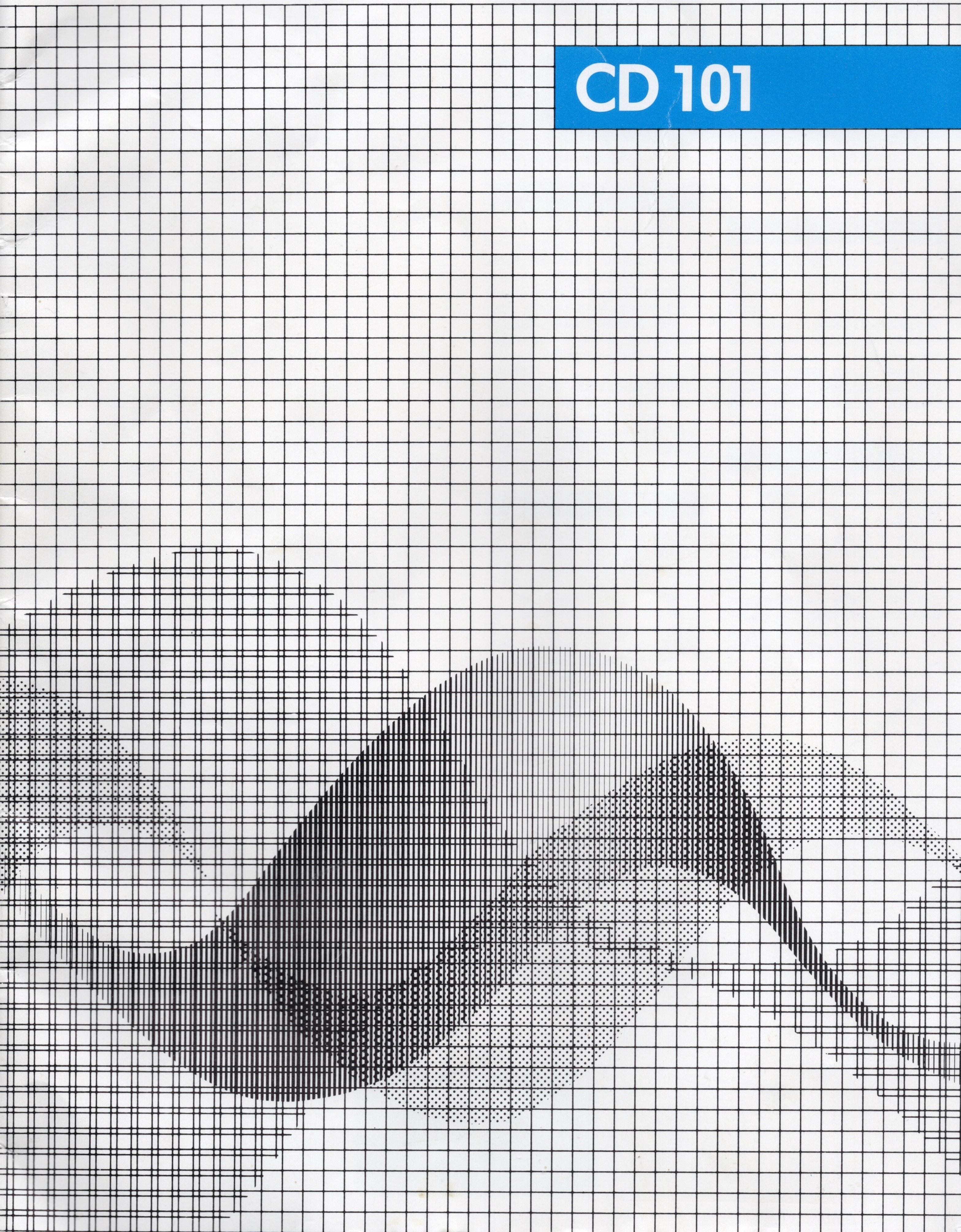
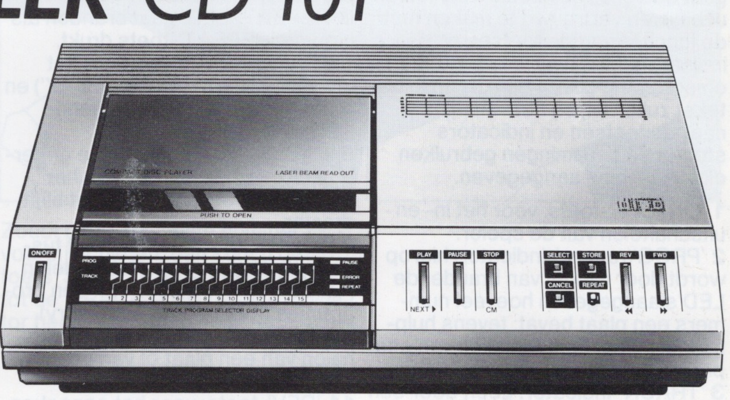
PHILIPS

CD 101



COMPACT DISC-SPELER CD 101



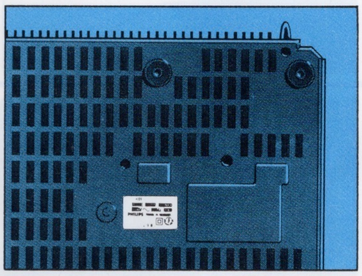
Compact Disc is de grootste stap voorwaarts aller tijden op het gebied van de geluidstechniek. Door het gebruik van de meest verfijnde digitale en optische technieken biedt het Compact Disc-systeem niet alleen het hoogst bereikbare op het gebied van de geluidsweergave, maar krijgt u ook de beschikking over bedieningsfaciliteiten die geluidsapparatuur voor de huiskamer tot nu toe niet kon bieden, zoals bij voorbeeld de unieke meervoudige programmeermogelijkheid.

In deze gebruiksaanwijzing vindt u alles wat u moet weten over het installeren, het bedienen en het programmeren van uw Compact Disc-speler. Lees de tekst zorgvuldig door en volg de aanwijzingen nauwkeurig op.

IN GEBRUIK NEMEN

Controleren van de netspanningsinstelling

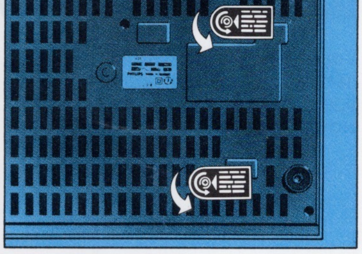
Op het typeplaatje op de bodem van uw Compact Disc-speler ziet u op welke netspanning hij mag worden aangesloten. Als uw lichtnet een andere spanning heeft of eventueel zou krijgen, moet u uw handelaar of onze service-organisatie de netspanningsinstelling laten wijzigen.



Verwijderen van de transportschroeven

In de bodem van de speler vindt u twee door een etiket aangeduide schroeven. Hiermee is het mechanisme van de speler vastgezet om het tijdens transport te beveiligen. Verwijder de beide transportschroeven en bewaar ze.

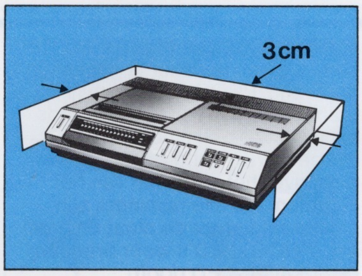
Als u de speler namelijk nog eens wilt vervoeren, moet het mechanisme weer worden vastgezet om beschadiging te voorkomen.

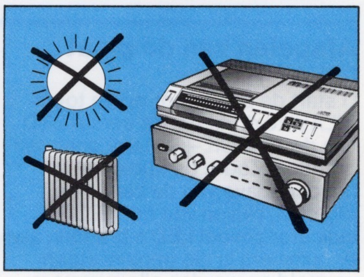


Plaatsen van de Compact Disc-speler

Plaats de speler op een harde ondergrond, dus niet op een kleedje of iets dergelijks, en let erop dat de ventilatiesleuven in de boven- en de achterkant niet worden afgedekt om de koeling van het apparaat niet te bemoeilijken.

Als hij in een kast of wandmeubel komt te staan, mag de ruimte rondom de speler niet minder dan 3 cm zijn.
Ook moet u de speler nooit rechtstreeks op een versterker die veel warmte afgeeft of vlakbij een warmtebron plaatsen. Langdurige rechtstreekse bestraling door de zon dient eveneens te worden vermeden.

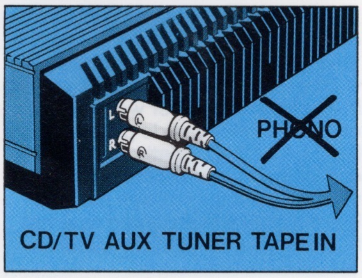




Aansluiten op de versterker

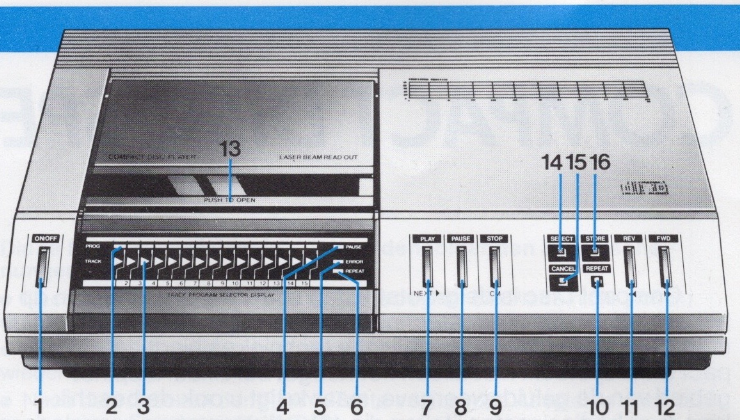
Voor het aansluiten op de versterker gebruikt u de meegeleverde verbindingskabel, die aan elk uiteinde twee stekers heeft: de ene gemerkt 'L', de andere 'R'.
Sluit de verbindingskabel aan op de bussen 'L' en 'R' in de achterkant van de speler en op de 'CD/TV'- of 'AUX'-ingang van uw versterker.

Als deze al bezet is kunt u ook de 'TUNER'- of 'TAPE IN'-aansluiting gebruiken, maar **in geen geval** de 'PHONO'-ingang. Deze laatste is namelijk niet geschikt voor het aansluiten van een Compact Disc-speler.



Uw Compact Disc-speler is nu klaar voor gebruik. Voor u hem echter gaat bedienen, is het aan te bevelen uzelf even vertrouwd te maken met de functies van de toetsen en de indicators, waarvan wij een korte omschrijving geven. Verderop in de tekst zullen wij bij het verwijzen naar de toetsen en indicators steeds de benamingen gebruiken die erbij staan aangegeven.

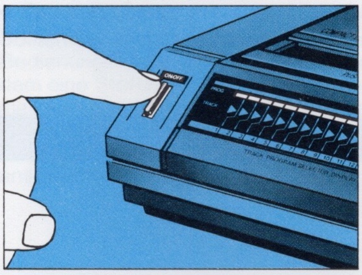
1 'ON/OFF'-toets: voor het in- en uitschakelen van de speler.
2 'PROG'(ramma)-indicator: hierop wordt door middel van brandende LED's aangegeven hoeveel nummers een plaat bevat; tevens hulpmiddel bij het samenstellen van een programma.
3 'TRACK'-indicator: geeft door een brandende LED aan hoe het afspelen vordert; wordt tevens gebruikt om de nummers aan te wijzen die u wilt programmeren.
4 'PAUSE'-LED: gaat branden als u op de 'PAUSE'-toets drukt.
5 'ERROR'-LED: flitst op als u een vergissing bij het bedienen of programmeren maakt.
6 'REPEAT'-LED: gaat branden als u op de 'REPEAT'-toets drukt.
7 'PLAY/NEXT'-toets: voor het starten van het afspelen ('PLAY') en het overgaan naar het volgende nummer ('NEXT').
8 'PAUSE'-toets: voor korte onderbrekingen van het afspelen; het geluid valt weg maar de plaat blijft draaien.
9 'STOP/CM'-toets: voor het tussentijds stoppen van het afspelen ('STOP') en het wissen van een programma ('CM' = Clear Memory).
10 'REPEAT'-toets: voor het herhalen van een plaat of van een programma.
11 'REV'-toets: voor het opzoeken van een bepaalde passage terug in een nummer.
12 'FWD'-toets: voor het opzoeken van een bepaalde passage verder vooruit in een nummer.



13 'PUSH TO OPEN': verhoging op het deksel waarop u moet drukken om het platenvak te openen.
14 'SELECT'-toets: voor het opzoeken van een nummer waarmee u het afspelen wilt beginnen en het kiezen van nummers bij het samenstellen van een programma.
15 'CANCEL'-toets: voor het weglaten van nummers die u niet wilt horen in een programma.
16 'STORE'-toets: voor het vastleggen van nummers bij het samenstellen van een programma.

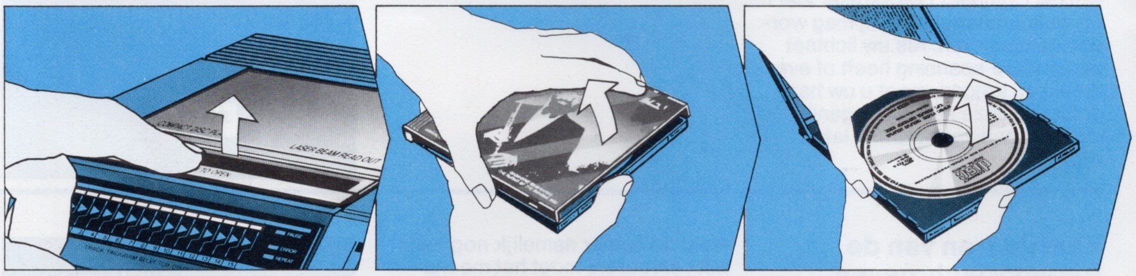
In- en uitschakelen
('ON/OFF')

U schakelt de speler in door de toets 'ON/OFF' in te drukken. Alle LED's van de 'PROG'-indicator gaan dan branden.
Als u 'ON/OFF' opnieuw indrukt wordt de speler weer uitgeschakeld. De LED's doven dan.

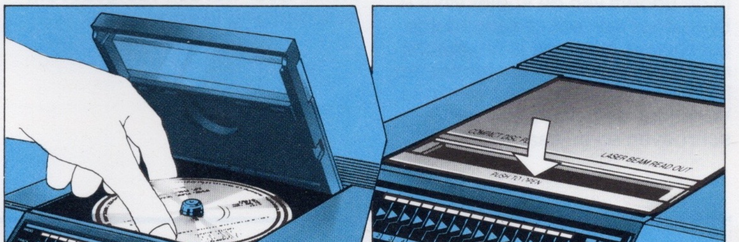


Inleggen en uitnemen van de plaat ('PUSH TO OPEN')

U opent het platenvak door op de verhoging 'PUSH TO OPEN' op het deksel te drukken. Het deksel komt dan vanzelf omhoog.
Neem de plaat tussen duim en vingers van de gespreide hand uit de verpakking, blijf haar zo vasthouden en leg haar met het etiket naar boven over de as in het platenvak. Druk het deksel dan weer dicht.
Pak de plaat ook bij het uitnemen weer op dezelfde manier vast.
Om het binnendringen van stof en de vorming van aanslag op de lens van de laser pick-up tegen te gaan, dient onnodig open laten staan van het deksel te worden vermeden. (Zie ook 'Onderhoud van de speler'.)

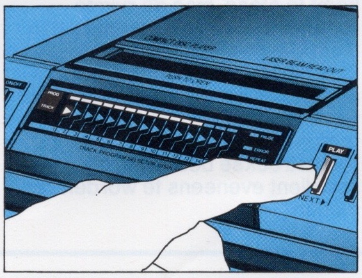


Vermijd ook het onverhoeds openen van het deksel tijdens het afspelen, omdat daardoor de plaat wordt gestopt.



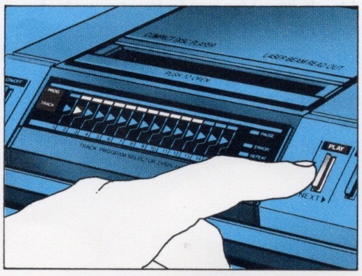
Afspelen van de plaat
('PLAY')

U start de plaat door op de toets 'PLAY' te drukken; de eerste LED van de 'TRACK'-indicator gaat dan branden. Zodra de speler de inhoudsopgave van de plaat heeft afgetast, blijven van de 'PROG'-indicator zoveel LED's branden als er nummers in die opgave staan vermeld en worden alle nummers achtereenvolgens afgespeeld. Telkens als een nummer is geëindigd dooft zijn 'PROG'-LED, terwijl de brandende 'TRACK'-LED steeds aanwijst welk nummer wordt gespeeld. Zo behoudt u het overzicht over het vorderen van het afspelen. Als alle nummers zijn afgespeeld stopt de plaat en gaan alle 'PROG'-LED's weer branden; de 'TRACK'-LED dooft.



Overgaan naar het volgende nummer
('PLAY NEXT')

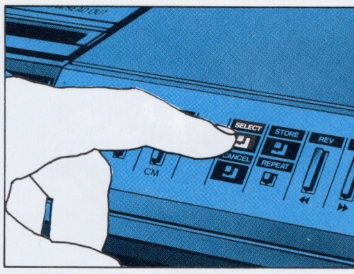
Als u tijdens het afspelen van een bepaald nummer naar het volgende wilt overgaan, drukt u opnieuw op de toets 'PLAY'. De 'TRACK'-LED schuift dan één plaats op en het afspelen wordt onderbroken tot de laser pick-up het volgende nummer heeft bereikt.
Zoudt u tijdens het laatste nummer op 'PLAY' drukken, dan flitst de 'ERROR'-LED op om u erop te wijzen dat er geen volgend nummer is en begint de speler weer bij het eerste nummer van de plaat.
De 'PLAY NEXT'-methode kunt u ook gebruiken om snel een indruk van het karakter van een plaat te krijgen door telkens even naar het begin van elk nummer te luisteren.

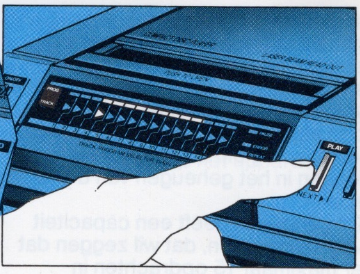


Beginnen met een bepaald nummer ('go-to'-methode)

Om het afspelen met een ander dan het eerste nummer te beginnen moet u het gewenste nummer aanwijzen met de 'TRACK'-indicator. Daarvoor drukt u op de toets 'SELECT', waarna de eerste 'TRACK'-LED begint te knipperen. Elke keer dat u daarna op 'SELECT' drukt springt deze LED één plaats verder. U kunt de toets 'SELECT' ook ingedrukt houden - de 'TRACK'-LED begint dan te lopen - en loslaten als het gewenste nummer is bereikt. De LED blijft ca. 10 sec onder het gekozen nummer staan knipperen, binnen welke tijd u op de toets 'PLAY' moet drukken. De LED's van de 'PROG'-indicator doven nu achtereenvolgens tot het gekozen nummer is bereikt, waarna het afspelen begint.

U kunt de 'go-to'-methode ook toepassen bij een plaat die al aan het spelen is, bijvoorbeeld om een aantal nummers over te slaan of om een bepaald nummer te herhalen. Het afspelen wordt dan onderbroken op het moment dat u op 'PLAY' drukt en hervat als het gewenste nummer is bereikt.
Zoudt u bij vergissing een nummer kiezen dat hoger is dan het aantal nummers dat op de plaat staat, dan flitst de 'ERROR'-LED op - bij een al spelende plaat meteen en bij een stilstaande plaat nadat de inhoudsopgave is afgelezen - en wordt met het eerste nummer begonnen.
Als u meer dan 10 sec laat verlopen tussen het kiezen van het gewenste nummer en het drukken op 'PLAY', neemt de microprocessor van de speler aan dat u zich hebt bedacht en wordt de opdracht niet uitgevoerd; de knipperende 'TRACK'-LED dooft dan.





Zoudt u het gewenste nummer voorbij schieten, dan kunt u de toets 'SELECT' ingedrukt houden tot de 'TRACK'-LED de hele indicator heeft doorlopen en weer aan het begin ervan is gekomen.

Herhalen van de plaat ('REPEAT')

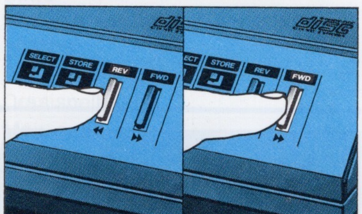
Als u de plaat opnieuw wilt horen, moet u voordat ze is afgelopen op de toets 'REPEAT' drukken. De 'REPEAT'-LED gaat dan branden en de plaat wordt nu herhaald tot u weer op 'REPEAT' of op 'STOP' drukt.

In het eerste geval wordt de plaat dan nog tot het einde afgespeeld, in het tweede stopt ze onmiddellijk. De 'REPEAT'-LED dooft.
Tijdens het herhalen blijven de 'PROG'-LED's branden en kunt u alleen aan de 'TRACK'-LED zien hoe ver het afspelen is gevorderd.

Opzoeken van een bepaalde passage ('REV' en 'FWD')

Tijdens het afspelen kunt u snel een bepaalde passage in een nummer opzoeken met de toetsen 'REV' en 'FWD'.
Zolang u de toets 'REV' ingedrukt houdt gaat de laser pick-up terug naar het begin; houdt u de toets 'FWD' ingedrukt, dan gaat ze meer naar het einde. Op het moment dat u de toets loslaat wordt het afspelen hervat. U kunt beide toetsen afwisselend gebruiken tot de gewenste passage is gevonden.

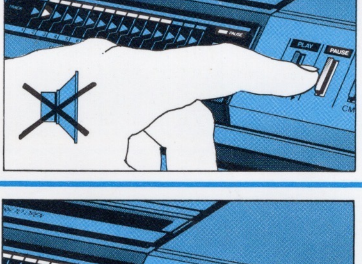
Als u door het drukken op 'FWD' de laser pick-up in het uitloopspoor van het laatste nummer brengt, flitst de 'ERROR'-LED op en stopt de plaat. Hetzelfde gebeurt als de laser pick-up bij het gebruik van de toets 'REV' uit het inloopspoor van het eerste nummer raakt. In beide gevallen start u de plaat dan weer door op 'PLAY' te drukken.
De toetsen 'REV' en 'FWD' kunnen in principe ook worden gebruikt om willekeurig welke plaats op de plaat te bereiken. Afhankelijk van waar de laser pick-up zich bevindt kan dit echter betrekkelijk veel tijd vragen. Daarom kunt u beter eerst het gewenste nummer met de 'go-to'-methode opzoeken en dan pas de toetsen 'REV' en 'FWD' gebruiken.



Onderbreken van het afspelen ('PAUSE')

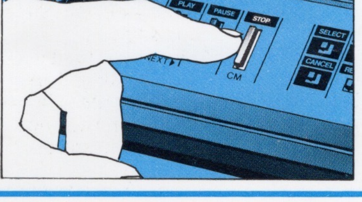
Voor korte onderbrekingen van het afspelen drukt u op de toets 'PAUSE'. De plaat blijft dan wel draaien, maar het geluid valt weg; de 'PAUSE'-LED gaat branden.

Als u opnieuw op de toets 'PAUSE' of de toets 'PLAY' drukt wordt het afspelen precies op de plaats waar het werd onderbroken hervat. De 'PAUSE'-LED dooft dan.

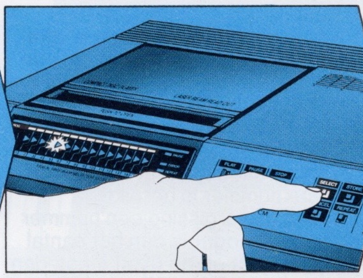


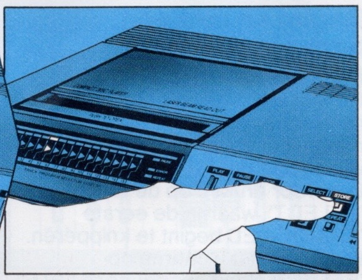
Stoppen van het afspelen ('STOP')

Om het afspelen voor het einde van de plaat te stoppen drukt u op de toets 'STOP'. De plaat stopt dan en van de 'PROG'-indicator gaan alle LED's weer branden, terwijl de 'TRACK'-LED dooft.



In plaats van een plaat in haar geheel af te spelen, kunt u er ook een aantal nummers uit kiezen en alleen deze afspelen. Ook kunt u de volgorde waarin de nummers worden afgespeeld bepalen. Daarvoor is het nodig om uw keuze vast te leggen in het geheugen van de speler.
Dit geheugen heeft een capaciteit van 15 plaatsen, dat wil zeggen dat er maximaal 15 opdrachten in opgeslagen kunnen worden. Als u wilt kunt u één of meer nummers dubbel of nog meer keren programmeren, mits daarbij het totaal van 15 opdrachten niet wordt overschreden.
Het programmeren gaat het eenvoudigst als de plaat stilstaat en aan de hand van de inhoudsopgave die bij elke plaat is verpakt. De titels en nummers op het etiket van de plaat zullen door het venster van het platenvak namelijk dikwijls niet te lezen zijn. Programmeren van een plaat die al draait is ook mogelijk, maar kan aanleiding tot verwarring geven. Vandaar dat programmeren van een stilstaande plaat de voorkeur verdient.
Afhankelijk van het programma dat u wilt samenstellen kunt u bij het vastleggen ervan op twee manieren te werk gaan, namelijk door opbouwend of weglatend te programmeren.
Opbouwend programmeren wil zeggen dat u de nummers die u wilt horen opslaat in het geheugen. Deze methode past u toe als u van een plaat slechts enkele nummers wilt horen, een of meer nummers meer keren wilt draaien of de nummers in een andere volgorde wilt afspelen; deze volgorde kunt u volkomen willekeurig bepalen.
Weglatend programmeren betekent dat u de nummers die u niet wilt horen uit het geheugen wist. Dit is de aangewezen methode als u het merendeel van de nummers wilt afspelen en de volgorde van de nummers niet wilt veranderen.
Alle functies van de speler blijven bij het afspelen van een vastgelegd programma werkzaam. Het afspelen ervan wordt gestart door op de toets 'PLAY' te drukken. Om het volgende nummer van het programma te kiezen drukt u opnieuw op 'PLAY'; zoudt u dit tijdens het laatste nummer van het programma doen dan stopt de plaat en wordt het programma uit het geheugen gewist. Het opzoeken van een passage in een nummer van het programma met 'REV' en 'FWD' is mogelijk, maar kan beter niet worden toegepast omdat zodra de laser pick-up buiten het nummer komt waarin wordt gezocht, het programma wordt aangetast. Om het programma te herhalen drukt u op de toets 'REPEAT' en om het te onderbreken op de toets 'PAUSE'.
Als het programma is afgespeeld stopt de plaat en wordt tevens het programma uit het geheugen gewist; alle 'PROG'-LED's gaan dan weer branden, terwijl de 'TRACK'-LED dooft. Hetzelfde gebeurt als u voor het einde van het programma op de toets 'STOP' drukt.



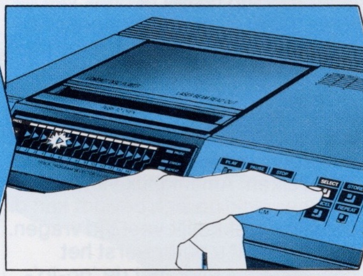


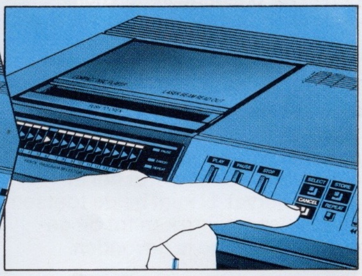
Opbouwend programmeren
('SELECT' + 'STORE')

Breng door op de toets 'SELECT' te drukken de knipperende 'TRACK'-LED onder het eerste nummer van de 'PROG'-indicator dat u wilt programmeren en druk dan op de toets 'STORE'. Alle 'PROG'-LED's, behalve die van het gekozen nummer, doven dan. Voor elk volgend nummer dat u wilt programmeren gaat u te werk als voor het eerste. Om van een hoger naar een lager nummer te komen houdt u 'SELECT' ingedrukt tot de 'TRACK'-LED de hele indicator heeft doorlopen en weer aan het begin ervan is gekomen.
Tussen het vastleggen van de verschillende nummers mag niet meer dan ca. 5 sec verlopen, anders dooft de 'TRACK'-LED. Ze gaat wel weer knipperen als u opnieuw op 'SELECT' drukt, maar dan onder het eerste nummer van de 'PROG'-indicator.

Dit heeft echter geen invloed op het al opgeslagen programma, dat blijft intact, en u kunt dus zonder meer de 'TRACK'-LED weer laten opschuiven naar het volgende gewenste nummer.
Telkens als een nummer is vastgelegd gaat de 'PROG'-LED daarvan branden, de vastgelegde nummers worden aldus zichtbaar. Om een nummer meermalen te programmeren moet u even zovele keren op 'STORE' drukken; wordt hierbij de geheugencapaciteit overschreden dan maakt de opflitsende 'ERROR'-LED u daarop opmerkzaam. Bij het meermaals programmeren van een nummer brandt zijn 'PROG'-LED continu, ongeacht het aantal keren dat u op 'STORE' drukt.
Als u zich bij het drukken op 'STORE' vergist, kunt u dat ongedaan maken door meteen daarna op de toets 'CANCEL' te drukken. Het nummer wordt dan uit het geheugen gewist en de 'PROG'-LED ervan dooft.

Om het hele programma te wissen drukt u op de toets 'STOP/CM' (CM = Clear Memory); alle 'PROG'-LED's gaan dan weer branden en de 'TRACK'-LED dooft.
Zodra u op de toets 'PLAY' drukt gaat de 'TRACK'-LED naar het eerste nummer dat is vastgelegd en wordt het programma in de gekozen volgorde afgespeeld; daarbij wordt door de 'TRACK'-LED steeds aangewezen welk nummer u hoort.
Als u bij het programmeren van een stilstaande plaat abusievelijk als eerste nummer een hoger dan op de plaat voorkomt hebt vastgelegd, flitst na het aftasten van de inhoudsopgave de 'ERROR'-LED op en wordt dat nummer uit het geheugen gewist.
Bij het programmeren van een draaiende plaat flitst de 'ERROR'-LED meteen op als u een verkeerd nummer zoudt willen vastleggen en wordt de opdracht niet uitgevoerd.





Weglatend programmeren
('SELECT' + 'CANCEL')

Breng door op de toets 'SELECT' te drukken de knipperende 'TRACK'-LED onder het eerste nummer van de 'PROG'-indicator dat u wilt overslaan en druk dan op de toets 'CANCEL'. Herhaal dit voor elk nummer dat u niet wilt horen. Elke keer dooft daarbij de 'PROG'-LED van het aangewezen nummer.

Tussen het wissen van de verschillende nummers mag niet meer dan ca. 5 sec verlopen, anders dooft de 'TRACK'-LED. Ze gaat wel weer knipperen als u opnieuw op 'SELECT' drukt, maar dan onder het eerste nummer van de 'PROG'-indicator. Dit heeft echter geen invloed op de nummers die al uit het geheugen zijn gewist, die blijven gewist, en u kunt dus zonder meer de 'TRACK'-LED weer laten opschuiven naar het volgende nummer dat u wilt wissen.

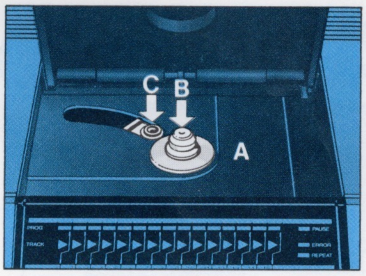
Als u zich bij het drukken op 'CANCEL' vergist, kunt u dat ongedaan maken door meteen daarna op de toets 'STORE' te drukken. Het nummer wordt dan weer in het geheugen opgeslagen en de 'PROG'-LED ervan gaat weer branden.
Om het hele programma te wissen drukt u op de toets 'STOP/CM' (CM = Clear Memory); alle 'PROG'-LED's gaan dan weer branden en de 'TRACK'-LED dooft.

Platen met meer dan 15 nummers

Ook zulke platen kunnen zonder meer op deze Compact Disc-speler worden afgespeeld, zij het dat u daarbij met een paar dingen rekening moet houden. Deze betreffen de werking van de 'PROG'-indicator, de functies van de speler en het programmeren.
De 'PROG'-indicator werkt voor de eerste 15 nummers normaal, dat wil dus zeggen dat na het aftasten van de inhoudsopgave alle 15 'PROG'-LED's gaan branden. Met het vorderen van het afspelen doven deze successievelijk, terwijl de 'TRACK'-LED steeds aanwijst welk nummer wordt gespeeld. Als de speler echter aan het zestiende nummer begint gaan alle 15 'PROG'-LED's weer branden en blijven ze alle branden tot de plaat is afgelopen. Daardoor is het vorderen van het afspelen dan alleen nog maar op het gehoor te volgen, mede omdat de 'TRACK'-LED vanaf het zestiende nummer niets meer aanwijst.
Alle functies van de speler blijven gedurende de hele duur van de plaat werkzaam, met uitzondering van de 'go-to'-methode. Deze kunt u alleen op de eerste 15 nummers toepassen.
De mogelijkheid tot programmeren, zowel opbouwend als weglatend, is ook beperkt tot de eerste 15 nummers, de overige kunnen niet in het geheugen worden opgeslagen.

Onderhoud van de speler

Het mechanisme van de speler is voorzien van zelfsmerende lagers en mag niet worden gesmeerd.
De kast kunt u zonodig reinigen met een met water bevochtigde zeem.
Gebruik geen reinigingsmiddelen met alcohol, spiritus of ammonia.
Het platenvak (A) en de as (B) dienen vrij van stof te worden gehouden. Wees daarbij voorzichtig als u in de buurt van de laser pick-up komt.
De lens (C) van de laser pick-up kunt u schoonhouden met een wattenstaafje, in het geval van aanslag bevochtigd met wat gedistilleerd water. Druk hierbij niet te hard!
In de plaataandrukker in het deksel van het platenvak bevindt zich een magneet. Zorg ervoor dat deze geen metalen voorwerpen kan aantrekken.



Onderhoud van de platen

Hoewel de muzieksporen op de plaat door een speciale laag worden beschermd, is het toch aan te raden zorgvuldig met uw platen om te gaan. Als u de platen altijd bij de rand aanpakt en ze steeds meteen na gebruik in het doosje opbergt, zal schoonmaken van de platen in het algemeen overbodig zijn.
Zouden er toch vingerafdrukken, stof of vuil op zijn gekomen, dan kunt u die verwijderen met een platendoek.
Eventueel kunt u eerst even op de plaat ademen, maar vet-oplossende of krassende reinigingsmiddelen mogen nooit worden gebruikt, evenmin als onderhoudsmiddelen voor conventionele grammofoonplaten!

Waarschuwing!

In verband met de magnetische velden die ontstaan door de magneet in de plaataandrukker en de transformator in de speler, is het raadzaam geen audio- of videocassettes bovenop het apparaat te leggen.

TECHNISCHE GEGEVENS

Audiospecificaties	
Aantal kanalen	2
Frequentiegebied	20-20.000 Hz, ±0,3 dB
Dynamisch bereik	>90 dB
Signaal/ruisverhouding	>90 dB (20-20.000 Hz)
Kanaalscheiding	>86 dB (20-20.000 Hz) >90 dB (bij 1000 Hz)
Totale harmonische vervorming (incl. ruis) bij max. uitgangssignaal	<0,005%
Jengel	kwartskristal-precisie
Digitaal/analoog-omzetting	16-bits equivalent
Foutcorrectiesysteem	Cross Interleave Reed Solomon Code (CIRC)
Audio-uitgangssignaal	2 V_{rms}, typisch

Optisch uitleeselement (laser pick-up)	
Type laser	halfgeleider AlGaAs
Golflengte	800 nm

Signaalopbouw	
Bemonsteringsfrequentie	44,1 kHz
Kwantificering	16 bits lineair/kanaal

Voeding	
Netspanning	zie typeplaatje op de bodem van de speler
Netfrequenties	50 en 60 Hz
Opgenomen vermogen	ca. 20 W
Veiligheidseisen	IEC

Kast, algemeen	
Materiaal/afwerking	polystyreen, met getrokken aluminium profielen
Afmetingen kast (b × h × d) met gesloten deksel met geopend deksel	 320 × 73 × 267 mm 320 × 180 × 267 mm
Gewicht	ca. 5 kg

Plaat	
Diameter	120 mm
Dikte	1,2 mm
Draairichting (gezien vanuit leesrichting)	linksdraaiend
Aftastsnelheid	1,2-1,4 m/s
Draaisnelheid	500-200 o.p.m.
Max. speelduur	60 min stereo
Spoorafstand	1,6 µm
Materiaal	kunststof

Wijzigingen voorbehouden

Deze Compact Disc-speler voldoet aan de radiostoringseisen zoals deze door de EEG zijn opgelegd.

STORINGEN EN MOGELIJKE OORZAKEN

Hoewel aan de fabricage van deze Compact Disc-speler de uiterste zorg is besteed, blijft de mogelijkheid bestaan dat zich tijdens het gebruik storingen voordoen of dat de speler niet tot uw volle tevredenheid functioneert.
De oorzaak hiervan zal echter lang niet altijd in de speler zelf moeten worden gezocht, aangezien invloeden van buitenaf zowel als het nog niet gewend zijn aan het totaal van een nieuw produkt en nieuwe platen evenzeer een rol kunnen spelen.
Om te voorkomen dat u zich onnodig tot uw handelaar of onze service-afdeling moet wenden, hebben wij een overzicht samengesteld van een aantal mogelijke storingen en hun oorzaken. Het noemen van sommige van die oorzaken, zoals die welke verband houden met de netspanning, lijkt misschien wat overdreven. De praktijk heeft echter geleerd dat ze als bron van storing makkelijk over het hoofd worden gezien.

Als u aan de hand van het volgende overzicht geen kans ziet uw klacht te verhelpen, experimenteer dan niet verder maar trek de netsteker uit het stopcontact en bel uw handelaar. U krijgt dan aanwijzingen hoe u verder dient te handelen. Maak in geen geval zelf uw speler open, anders vervalt alle recht op garantie!

1. Na het inschakelen van de speler gaat de 'PROG'-indicator niet branden.

- De toets 'ON/OFF' is niet ver genoeg ingedrukt om hem te vergrendelen.
- De netsteker van de speler zit niet of niet goed in het stopcontact.
- Er staat geen spanning op het stopcontact. Probeer of een ander apparaat er wel op werkt.

2. Na het drukken op 'PLAY' begint de plaat niet te draaien.

- De speler is niet ingeschakeld.
- De plaat ligt niet goed over de as.
- Het deksel van het platenvak is niet vergrendeld.
- Er bevindt zich een vreemd voorwerp, bijvoorbeeld een stuk papier of een restant van het verpakkingsmateriaal, in het platenvak.

3. De plaat begint wel te draaien, maar stopt na enkele seconden.

- De plaat is niet met het etiket naar boven gelegd.
- De plaat is niet vlak. Probeer of een plaat die op het oog vlak is de storing opheft.
- De plaat is vuil. Probeer of het reinigen van de plaat of het gebruik van een andere, schone plaat de storing opheft.

4. De plaat draait, maar u krijgt geen geluid.

- De stand van de ingangskeuzeschakelaar van de (stuur)versterker correspondeert niet met de ingang waarop de speler is aangesloten.
- De (stuur)versterker is niet ingeschakeld.
- De (stuur)versterker of de daarop aangesloten (actieve) luidsprekerboxen werken niet. Controleer of dit het geval is met behulp van een andere geluidsbron.

5. Het geluid klinkt slecht of vervormd.

- De speler is niet op de ingang 'CD/TV', 'AUX', 'TUNER' of 'TAPE IN' van de (stuur)versterker aangesloten maar op de 'PHONO'-ingang.
- De (stuur)versterker of de daarop aangesloten (actieve) luidsprekerboxen werken niet goed. Controleer of dit het geval is met behulp van een andere geluidsbron.
- De plaat is vuil of sterk bekrast. Probeer of het reinigen van de plaat of het gebruik van een andere, schone of niet of nauwelijks bekraste plaat verbetering geeft.
- De lens van de laser pick-up kan aanslag vertonen. Probeer of reinigen met een wattenstaafje verbetering geeft.
- Er bevindt zich een vreemd voorwerp, bijvoorbeeld een stuk papier of een restant van het verpakkingsmateriaal in het platenvak.
- De transportschroeven zijn niet verwijderd.

6. Het opbouwend programmeren werkt niet goed.

- De plaat is vuil of sterk bekrast. Probeer of het reinigen van de plaat helpt of programmeer even een niet of nauwelijks bekraste plaat.
- Alle 15 geheugenplaatsen zijn al bezet en u hebt het opflitsen van de 'ERROR'-LED gemist. Door nogmaals op 'SELECT' en 'STORE' te drukken kunt u nagaan of dit inderdaad het geval is geweest.
- U hebt een hoger nummer dan op de plaat voorkomt willen vastleggen. Controleer dit aan de hand van de inhoudsopgave van de plaat.

7. Het volgende viertal storingen kan door dezelfde omstandigheden worden veroorzaakt:

Na het drukken op 'PLAY' begint het afspelen niet na enkele seconden.

Nadat het afspelen is begonnen blijven alle 15 'PROG'-LED's branden, hoewel er minder nummers op de plaat staan.

Het afspelen begint niet met het eerste nummer van de plaat of van het programma maar met een ander.

Het afspelen stopt voordat het einde van de plaat is bereikt, de 'TRACK'-LED knippert onder het nummer dat het laatst is gespeeld en de 'PROG'-LED's van de nummers die zijn afgespeeld knipperen eveneens, terwijl alle overige 'PROG'-LED's continu branden.

- De plaat is vuil of sterk bekrast. Probeer of het reinigen van de plaat of het gebruik van een andere, schone of niet of nauwelijks bekraste plaat de storing opheft.
- De plaat is niet vlak. Probeer of een plaat die op het oog vlak is de storing opheft.
- De lens van de laser pick-up kan aanslag vertonen. Probeer of reinigen met een wattenstaafje helpt.
- Er bevindt zich een vreemd voorwerp, bijvoorbeeld een stuk papier of een restant van het verpakkingsmateriaal in het platenvak.

8. Het geluid valt weg en de LED's kunnen onverwachte verschijnselen vertonen, terwijl alle functies van de speler worden geblokkeerd.

Slechts onder bepaalde, zich zelden voordoende omstandigheden zal deze storing voorkomen, en het is daarom niet waarschijnlijk dat u er ooit mee te maken zult krijgen. Ofschoon het geluid erdoor wordt onderbroken, veroorzaakt ze geen schade en kunt u de speler weer normaal laten functioneren door hem even uit en dan weer in te schakelen.